PlayStation

RAMA

RAMA
PLAYING MANUAL

デザイナーから一言

あなたをラーマの世界へご案内できることを非常に嬉しく思います。このRAMAは、私のよき指導者であり友人でもあるアーサー・C・クラーク氏により生み出され、その後私とともに10年間にわたって発展させてきた世界です。ラーマの内側は、わずかな平原と、大部分を占める凍った海です。この巨大な円筒形の海（シリンダー海）には、未知の建築物やテクノロジーに対する驚き、発見はもちろん、様々なエイリアンの機械や生き物に遭遇します。あなたが今までに考えもしなかった疑問を抱くことでしょう。たとえば、我々人間だけが宇宙の中で知能が発達しているのだろうか？もし、そうでなければそれらは、どんな生き物なのか、又彼らは我々をどのようにみているのだろうか？彼らは何に興味があり、どのような価値観を持つのか、また、彼らの目的は何か。我々と似ている点はあるのか、あれば、どこが似ているのか、どこが似ていないのか・・・。

このゲームは、第一にエンタテインメントとして楽しんでいただくために創りました。しかし、ストーリーとゲームを同時に楽しみながら、あなたが普段考えないことに問題意識を持つようにもなるでしょう。

わたしたちは、このゲームが様々なプレーヤーが楽しめるようにデザインしました。ラーマでの成功には、科学的な知識や数学の知識は必要ありませ

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 2ブロック

SLPS 00826~7

RAMA

ん。純粋に、初のエイリアンの宇宙空間の探検の一員となることが、どんなにわくわくしてすばらしいものか想像してみてください。そしてあなたの直感を元に、ゲームの中のクルーに従ってみてください。ラーマ人そして地球圏外人は非常に理論的ですので、壁画、デザイン画、建築物でさえあなたの疑問を解く鍵となるでしょう。私は、幸せなことに20歳から3歳までの7人の子どもたちに恵まれています。そのうち4人までがラーマを楽しんでいます。私は、彼らがこのゲームがだんだんうまくなっていく過程や、謎がいっぱいのこの巨大な宇宙船の存在によって引き起こされる哲学的な疑問に楽しそうに答えている場面を眺めています。このように、私の家族のようにみなさんの家族がみんなで同じスリルや謎解きを体験していくことが、私のもっとも望むところです。

アーサー・C・クラークと私は、このゲームを世界中の知的興奮を楽しむあらゆる年代の人々が、楽しみ、わくわくした気分を味わってもらうためにデザインしました。全ての人に楽しんでもらうことを願っています。

ジェントリー・リー

RAMA PLAYING MANUAL

MENU

目次

あなたのミッション	3
コントローラの使い方	4
オープニングスクリーン	5
メインゲームスクリーン	5
RAMAの世界	6
移動の方法	7
コンパス	7
セントラルプレーン（中央平原）のレーダーマップ	8
RAMAとのインタラクティブ	10
インベントリー（アイテム）	11
メールを読む	14
データキューブのダウンロード	16
ライブビデメール	16
ゲーム中のヘルプ	17
始めの１０ステップ	18
RAMA攻略のポイント	22

あなたのミッション

今から200年後の未来。宇宙のかなたからその発見者にラーマと名づけられた、巨大な不思議な円筒形の宇宙船が突然我々の太陽系にやってきた。人類は、宇宙のどこかで我々よりもはるかにある知識について優れている、あるいは優れていた「何か」と向かい合うことになった。侵入者であるエイリアン。彼らの起源と目的を突きとめるために、我々人類は探検隊をRAMAに向けて送り出すことになった。12人の宇宙飛行士が、RAMA探索のための地球基地から飛び立ち、暗いRAMAの円筒の空間へと入っていく。しかし、その直後、ミッションの指揮官ワレリー・ボルゾフ大佐に不幸が訪れる・・・。

そしてプレイヤー、つまり君が彼の代わりとして送られる。

轟音鳴り響くシャトルは、最寄りのスペースステーションからRAMAに設置されているハブサイト（ISA=国際宇宙機構が設置したラーマ探索のための基地）へ飛行中。RAMAの外郭部分にさしかかったところで、ISA（国際宇宙機構）の指揮官ブラウンが、あなたのミッションの目的を告げる。なぜRAMAはここにあるのか、どこから来たのか、円筒形の宇宙船を誰が、何のためにつくったのか。君の任務はRAMAを探索し、これらの基本的な質問に関する答えを見つけることだ。

MISSION

コントローラの使い方

L1ボタン
手のカーソルのオン／オフ

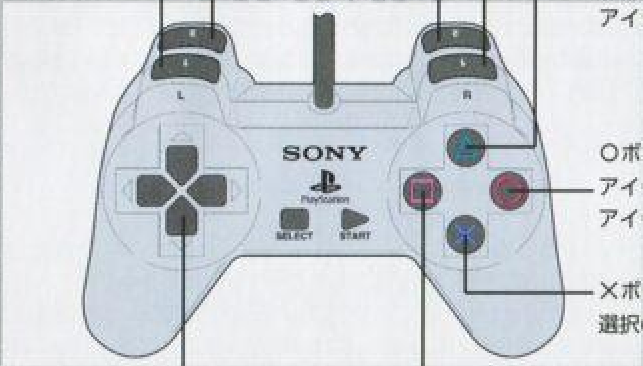
R1ボタン
ゲームオプション表示のオン／オフ

L2ボタン／R2ボタン
ボックス内でのアイテムの移動

△ボタン
アイテムの選択

○ボタン
アイテムの使用／
アイテムの入手

×ボタン
選択のキャンセル



方向キー
場所の移動／方向の選択
カーソルやアイテムの移動

□ボタン
ボックス内のアイテムの選択／決定

CONTROLLER

オープニングスクリーン

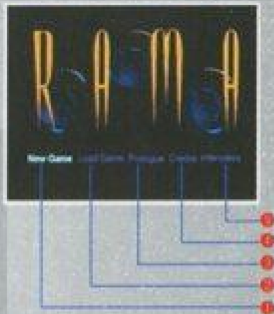
①New Game
新たにゲームを開始する

②Load Game
前回セーブしておいたゲームを再び始める

③Prologue
アーサー・C・クラークのイントロダクション

④Credits
ＲＡＭＡ開発チームメンバー

⑤Interviews
クルーのインタビュー



ビデオやアニメーションを途中でスキップする場合、×ボタンを押してください。
再生中でも、停止して先に進めます。



インタビュー画面

SCREEN

メインゲームスクリーン

●ゲームオプション（ゲームのセーブの方法）
ゲームオプションは、コントローラのＲ１ボタンを押すとメインゲームスクリーンの左上はしに表示されます。

1 SAVE：ゲーム途中の状態をメモリーカードに記録します（ハブキャンプコンピュータまたはアームコンピュータを操作しているときはセーブできません）。

2 LOAD：前回セーブしたゲームを再び始めるときや､現在進行中のゲームを止めて前の場面に戻りたいときに選択します。

3 QUIT：ゲームを終了するときに選択します。



注意：ゲームオプションが表示されているときは､ゲームはストップしゲーム中の時間も経過しません。

RAMAの世界

ISAハブキャンプ

↓

セントラルプレーン（中央平原）

ビームリージョン



ホイールリージョン



アイスポート



ロンドン



バンコク



ニューヨーク



→

エビアンレイヤー



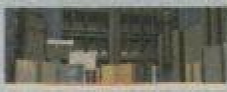
オクトスパイダーレイヤー

→



→

ヒューマンレイヤー



移動の方法

RAMAの世界は、コントローラの方向キーで上下左右、前後に移動していきます。左右どちらでも繰り返し方向キーを押すことで、自分のいる場所を一周することができます。上下では一周できません。
その他、セントラルプレーン（ラーマ探索の第一段階である巨大な平原 = 宇宙平原）では動作が変わります。



コンパス

COMPASS

画面の下の真ん中に赤い輪の「コンパス」があります。印の先端は三角形になっており、いつもRAMAの北、つまりあなたが入ってきたところから もっと遠いシリンダーの端、を指しています。（あなたがエンターするところは、ISA ハブキャンプで、シリンダーの南方の真ん中の地点となります。）赤い輪の中の矢印はあなたの現在の地点からどれだけのビューポイントが 見られるかを表示します。その数はラーマのどの地点にいるかによって最高10場面（横からの各方面から、プラス上下）最低１場面あります。白い矢印はあなたがどちらの方向をむいているのか表示します。



常に場所を把握するために、サイトマップもあります。あなたは様々な機能を持ち合わせているアームコンピュータを通じてサイトマップにアクセスできます。



レーダーマップ

セントラルプレーン（中央平原）のレーダーマップ

RAMAのなかでは、宇宙飛行士が「セントラルプレーン（中央平原）」と名づけた広大なエリアで面白い場所がたくさんが見つけられます。その大地は、南方の先端（ハブキャンプの場所）から円筒海にまで伸び、輪を描きながら宇宙船の内部をめぐっています。RAMAの南半分の広大な場所です。

この場所は非常に広いので、速く、簡単に動きまわれるように、レーダーマップを使いましょう。レーダーマップはあなたがセントラルプレーンを動きまわる基本となるマップです。セントラルプレーンはラーマシリンダの中でも平らな場所で、小さな内側のサークルがセントラルプレーンとシリンダー海との境となります。また、外側の大きなサークルはRAMA の南端の境とぶつかるところです。あなたがいる場所は小さな白い点と、「002」という数字で表示されます。これは、あなたのＩＤナンバーです。

レーダーマップ上の赤い点は、他の宇宙飛行士が面白い、探検してみる価値のある所とマークしておいたところ、または、何か作業が行われているところです。すべてのサイトがオープンしているわけではありません。また、移動してしまっていることもあります。レーダーマップ上で、方向キー左右を押していくと、マークされている地点が明るくなり、その地点に行けることが示されます。この状態で、方向キー上を押すと、その地点のクローズアップした場面を見ることができます。クローズアップの場面のなかで紫

色の表示があるところは、チームのメンバーによって特に面白い場所であるとマークされているところです。
また、他のメンバーのＩＤ表示も見つけるかもしれません。
白い点とその付近にＩＤナンバーが表示されています。
時々、レーダーを見ている時、何か連絡が入るかもしれません。見逃さないように。



マップクローズアップ

各場所へ探索に向かうには、クローズアップされた状態で上の方向キーを押します。するとレーダーマップが見た目のビューへと変わります。クローズアップされた場所へ向かいたくないときは、方向キー下を押します。

INTERACTIVE

RAMAとのインタラクティブ



RAMAを探索している途中、様々なエイリアンやバイオット、その他不思議な物体に出くわすかもしれません。それは、拾って持ち歩けるもの、押したり引いたりできるもの、開いたり、動いたりするもの、様々です。
RAMAのパートで何か操作できるか否かを見るためには、L1ボタンを押して手のカーソルを画面に表示させます。
オブジェクトは持ち上げたり、引っ張ったり押したり、様々な操作ができます。オブジェクトにボタンが付いていて、ものを指している手が表示されると、その部分を押すことができます。
オブジェクトを拾うことができる場合、△ボタンを押すとオブジェクト周辺に緑色のカーソルが表示されます。この状態で○ボタンを押すと、そのオブジェクトがアイテムのボックス（インベントリーボックス）に入り、自分の所有物として登録され、見たり使ったりできるようになります。これを操作するには□ボタンを押した後、方向キー上下左右でオブジェクトを選択し、○ボタンを押して決定します。



注：前の時点で何の操作もできなかったオブジェクトでも、後で使えるようになることもあります。
注：オブジェクトを動かすのに何か特別な道具（例えば、キーやツールなど）が必要な場合もあります。この場合、それをアイテムとして入手し使う必要があります。オブジェクトをアイテムを使って操作する方法については"オブジェクトの使用"（P.12）を参照してください。

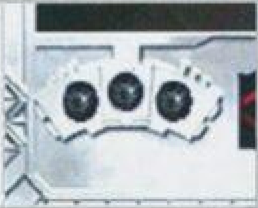
インベントリー（アイテム）

一度オブジェクトを拾うと、画面右下に表示されるインベントリーボックス上に格納されます。インベントリーボックスは一度に８つのオブジェクトを見ることができます。８つ以上のオブジェクトがある場合は方向キー左右でオブジェクトをスクロールさせて選択します。インベントリーボックス内のオブジェクトはいつでも取り出すことができます。ボックスの中の整理も、オブジェクトを拾い上げて好きなところに移動することで行えます。



ITEM

OBJECT









オブジェクトを観察する

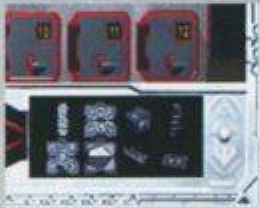
あなたは科学者として、RAMAを探索中に見つけたオブジェクトを深く観察したいところです。そのためには、□ボタンを押した後、方向キー左右でオブジェクトを選択し、○ボタンを押します。
すると選択したオブジェクトが移動できるので、方向キー上下左右を押して、画面左下の"RAMAN EYES"に移動します。目の上で○ボタンを押して画面がオブジェクトのクローズアップした場面に変わります。この状態で方向キー左右を押すと、オブジェクトが回転します。また、○ボタンでクローズアップされたオブジェクトを操作したり、表示されたオブジェクトに別のオブジェクトを重ね合わせて、別の機能を持たせることもできます。元の画面に戻る場合、×ボタンを押してください。

オブジェクトの使用

探索の途中では、ただ単に手のカーソルだけでは、操作ができないものにも遭遇します。そこで、アイテムとして登録されているオブジェクトが重要になります。あなたはインベントリーボックス内のどのオブジェクトでも拾い上げる事ができます。○ボタンを押して決定したオブジェクトを画面上の目的の場所へ移動させます。そのオブジェクトがその場所で使えるときは、オブジェクトが赤く変わります。オブジェクトが赤くなって○ボタンを押すと、使用したことによってなにかが起きます。使用後、オブジェクトがそのままインベントリーボックスに戻るものもありますが、使用しきってしまうとインベントリーボックスから消えてしまうものもあります。
注：ある特定の場所にだけ使用できるオブジェクトがあったとしても、必ずしもその方法が正しいとは限りません。

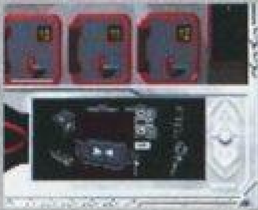
オブジェクトの交換

あるオブジェクトを別のオブジェクトに使用したり、２つ以上のオブジェクトをいっしょにして新しいオブジェクトをつくる事もできます。そのような場合、インベントリーボックスから１つのオブジェクトを拾い上げ、移動して、２つ目のオブジェクトの上に置きます。オブジェクトが合体できる、または同じ方法で使える場合は、オブジェクトが赤く変わります。○ボタンを押すと、オブジェクトをいっしょに使った場合どのようになるかが表示されます。



OBJECT

ARM
COMPUTER



アームコンピュータを使う

アームコンピュータは、あなたの大切な装備です。アームコンピュータは、他のクルーからの連絡を保存したり、他の場所とのコミュニケーションをとったりできます。アームコンピュータを使用したいときは、インベントリーボックスからそれを拾い上げて" RAMAN EYES"の上に移動します。アームコンピュータが使用できる状態になり、画面には操作ボタンとともにあなたのコンピュータの中味が表示されます。実行したい内容を選んで〇ボタンを押します。

❶**Vidmail**：あなた宛てにクルーから送られたものや、未来の保存メディアであるデータキューブから取り出した情報等、あなたのコンピュータが受けとったメールを見る事ができます。

❷**Automap**：あなたが現在いる位置を表示するサイトマップです。あなたが実際に訪れた場所のみが地図上で表示されます。従って、サイトの中を探検していくごとに、各サイトマップが変わっていきます。

❸**EXIT**：コンピュータの使用をやめて、メインスクリーンに戻るときに選択します。



メールを読む

クルーから送られたメールは自動的にあなたのコンピュータに保存されます。ほとんどのメールメッセージにはビデオ機能が付属していて、これをビデメールといいます。

・コンピュータのメインスクリーンの「Vidmail」の部分を選択すると、メールのインターフェーススクリーンが表示されます。

・画面左側には、今まであなたが受け取ったメールのリストが表示されます。画面には、メッセージの差出人、メッセージの受け取り人、メッセージの内容（タイトル）が表示されます。（リストが３通以上の場合、方向キー上下左右でスクロールさせると、画面が上下するので、見たいメッセージを選択できます。）



・×ボタンで、メールのインターフェーススクリーンを終了し、元のメインコンピュータ画面に戻ります。

・方向キー上下を押すと、保管されているメールの一覧がスクロールして表示されます。
読みたいメッセージを一番上まで移動させて、○ボタンを押せばビデメールが再生されます。

・ほとんどの場合、×ボタンを押すと今見ているメッセージが停止し、スキップされます。

注：アームコンピュータはハブキャンプにあるクルー用のコンピュータと同じ機能を持っています。しかし、ハブキャンプのコンピュータ上であなたが読んだメッセージはあなたのコンピュータ上では保存されません。もう一度そのメッセージを読みたいときはハブコンピュータまで戻らなくてはなりません。





データキューブのダウンロード

データキューブは、 RAMAのあらゆる場所で手に入れられます。これには今回のミッションで他のクルーが記録した重要な情報がいっぱいつまっています。キューブの内容を見るには、あなたのアームコンピュータにデータをダウンロードしなければなりません。キューブを拾い上げてインベントリーボックス内のアームコンピュータに重ねて○ボタンを押してください。メールインターフェース上にデータキューブ内のメッセージのリストが表示されます。（一つのデータキューブはたくさんのメッセージを保存できます。） これらのメッセージは普通のメールと同じ様に読めます。一度データキューブがダウンロードされると、あなたのコンピュータのメッセージに加えて保存され、データキューブは捨てられてしまいます。

ライブビデメール

クルーメンバーからライブのリアルタイムコミュニケーションを受け取る事があるでしょう。鳥のさえずりのような音がすると、あなたのアームコンピュータが自動的に動きだします。一度見るとビデメールはあなたのコンピュータに保存されます。しかし、これはその場限りの情報提供で、ゲームのデータとしては保存されません。一度ゲームを終了し、再度プレイしてもライブビデメールは送られてきませんので、注意が必要です。

ゲーム中のヘルプ

TEXT BOX：画面左上に小さなテキストボックスがあります。カーソルをゲーム画面や、インベントリー上に移動すると、このボックスがアイコンやオブジェクトが意味することを表示します。



Puck：パックは、 あなたがRAMA に到着すると間もなく、ある宇宙飛行士から渡される小さな人間の形をしたロボットです。探検中は、ポケットの中でセンサーを働かせて時々あなたを助けてくれます。パックを呼び出しメイン画面のオブジェクト上へ動かして赤く変わると、あなたが見ているオブジェクトについての説明をしてくれます。また彼は、自分からアドバイスやインフォメーションをしてくれます。

HELP



始めの10ステップ

下記の説明は、ゲームのスタートの仕方の詳細をステップ・バイ・ステップで紹介しています。 RAMAのようなアドベンチャーゲームが初めての方にとっては、このセクションはすぐに始めるために役立つでしょう。



1．RAMA のDISC をプレイステーションにセットすると、イントロダクションに続いてオープニング・スクリーンが表示されます。 ここで " NEW GAME" を選択します。 今回乗り込むシャトルがRAMAのハブキャンプへ向かいます。 RAMAに到着すると、ニコル・デジャルダンからの挨拶です。ニコルはケーブルカーに乗って一足先にRAMAの中核へと向かいます。 あなたが立っている位置は、 RAMA の探検のステージとなるISAのハブキャンプです。前方には暗い洞穴の様なものが見えます。そして辺りは暗闇の世界です。



2．まず、あなたがやることは、ロッカーから所持品を取り出すことです。ロッカーはあなたの右前にあります。方向ボタンを押してロッカーの正面まで移動してください。



3．ロッカーを開けるには、まずインベントリーボックスの中にあるナンバー「2」の番号がついているキーを拾い上げる必要があります。 L1 ボタンを押して、手のカーソルを表示させ、○ボタンを押してナンバー「2」のロッカーを選択します。

10 STEPS

4．次に□ボタンを押してインベントリーボックスの中にある「2」の番号のついたキーを大きく表示させると、画面左上端の小さいテキストボックスに、あなたが拾い上げようとするオブジェクト（ナンバー「2」のキー）の説明が表示されます。○ボタンを押して決定すると、キーは画面上を自由に移動させることができます。



5．拾い上げたロッカーのキーを、ナンバー２のロッカーの上まで方向キー上下左右を押して移動させ（アイテムが使用できるので、キーが赤くなります）、○ボタンを押します。これでナンバー２のロッカーにキーのアイテムを使用したことになります。もう一度L1ボタンを押して、手のカーソルを出し、ナンバー２のロッカーの上で○ボタンを押すと、ロッカーが開きます。ここに２つの重要なアイテムが入っています。一つは多目的ISAナイフ、もう一つはアームコンピュータです。



6. あなたの一番身近にあるオブジェクトは、あなたのアームコンピュータです。コンピュータをインベントリーボックスに入れて下さい。



7．ISAナイフを○ボタンを押して拾い上げ、画面左下の"Raman eyes"の上に移動させて、○ボタンを押します。画面上にあなたのナイフのクローズアップの絵が写されます。ここで方向キーの左右どちらかをを押したままにする



と、ナイフが回転し、ナイフを様々な角度で見ることができます。○ボタンを押してみて下さい。ナイフの始めのアタッチメントが伸び、はさみに変わります。この状態でナイフをインベントリーボックスにしまうと、ナイフ機能が拡張されたままのアイテムとして使用できます。



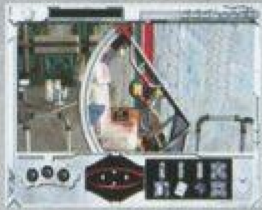
8．次に、□ボタンを押してあなたのアームコンピュータを選択し○ボタンを押します。（または、コンピュータを拾い上げて"RAMAN EYES"の上で見る方法もあります。）コンピュータが開きメインウィンドウが画面に表示されます。マップオプションをクリックし、今いるハブキャンプの構造を理解してください。ロッカーの開いている画面に戻るにはEXITを選択してください。

9．ロッカーの正面から、方向キーを操作して、ベースコンピュータの前まで移動してください。手のカーソルを表示させ、○ボタンを押します。



10．ベースコンピュータのインターフェースは、マップオプションがある以外は、あなたのアームコンピュータとほとんど同じです。画面上にあなた宛てのビデメールのリストが表示されます。最初のメールを選択してください。（ドクター・タカギシからのメールです。）ビデオのディ

スプレイが現われます。
これでRAMAをプレーするための基本的な操作のしかたがわかったと思います。ここからは、あなた自身がコンピュータ上の他のメッセージを聞くか、またはメイン画面に戻るかを決めてください。その後、コンピュータから離れてハブキャンプを探検してください。GOOD LUCK！



RAMA攻略のポイント

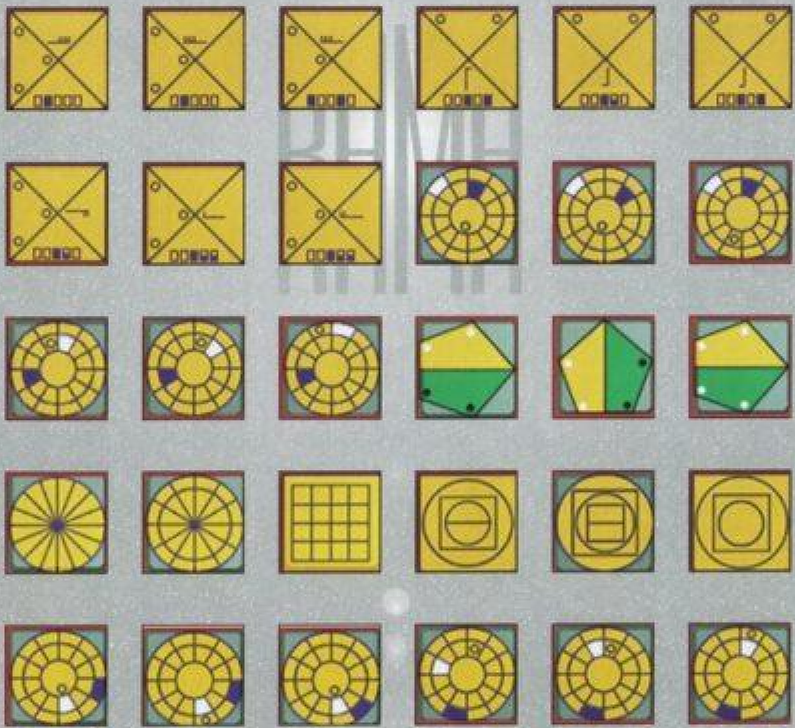
◯パズルの謎を解明せよ！



ＲＡＭＡ人は、人間の言葉は話さないが、人間と共通のコミュニケーションは意識しているようだ。バイオットの数字やパズルもその一つ。パズルはいくつかのピース（破片）を組み合わせるようになっている。 セントラルプレーン（中央平原）で登場するパズルのピースには、右に挙げた種類がある。それぞれの法則を見つけることができたら後は簡単。各部屋などへ通じる扉をパズルを解いて探索を続けよう。

POINT

使用されるパズルピースの全リスト











◯４つのデス・シーンに要注意！

ＲＡＭＡには４つのデス・シーンがある。どれもちょっとした君の不注意から遭遇してしまうものだ。状況を把握し、君の任務を忠実に遂行すればまちがいは起こらない。しかし、デス・シーンに遭遇することで、アーサー・Ｃ・クラークから、ゲームを再度続けるための貴重な意見も聞くことができる。

1 バイオットの編隊

中央平原のマップに、怪しげな編隊を見つけたら近寄らないこと。バイオットは、平原をかなり早いスピードで移動している。間違って出会ってしまったら、その瞬間に君はバイオットにやられてしまう。

2 ロンドンの手前

ロンドンの手前では、青い光線がその行く手をはばんでいる。これに触れると一貫の終わりだ。ドクター・タカギシの忠告をよく聞いて、これを切り抜けよう。

3 立ち入り禁止地域

中央平原には、立ち入り禁止地域がある。そこでは、ＲＡＭＡに重大な危機をもたらすことになるある行動が行われている。しかし、今回のミッションの司令官はブラウンだ。彼の忠告を無視すると、君はミッションから外されることになる。

4 タイム・オーバー

爆弾のスイッチがセットされてから、制限時間内に解除のコードを解明できなければ爆弾は爆発し、ＲＡＭＡ、アストロノーツ、そして君のミッションすべてが消え去ってしまう。急いで、そして冷静に探索を続け、解除のコードを解読せよ！

◯爆弾のコードを探し出せ！

爆弾のコードを解明するためには次のシーンが重要だ。ゲーム中にこれらの場面に遭遇したら、要注意！そして、マイケル・オトゥール将軍の持ち物を探せ！しかしオトゥール将軍から与えられる数字はゲームを始める度に変わってしまう。

爆弾が作動したら一気に解除しなければならない！

1 記念写真

ニューヨークのオクトスパイダーのミュージアムに到達すると、どこかにマイケル・オトゥール将軍の記念写真がある。パックのアドバイスを手がかりに探してみよう。ただしこれを見るには、2色の宝石も必要だ。

2 問答カード

オクト・スパイダー・レイヤーのリサーチラボにいる教師のオクト・スパイダーから、オトゥールの「問答カード」がもらえる。さらに、オトゥールのお気に入りの方程式でかかれた一覧表も・・・。オクト・スパイダーとのコミュニケーションが重要だ。















◯汚れたパズルピースに注目
トラッシュ・バイオットによってバイオットのごみ置き場に運ばれたパズルピースは、汚れている。このままではマトリックス・パズルに当てはめることはできない。さて、どうする。しっかりと周囲をくまなく探索しよう。

◯バイオットの数の法則を見つけ出せ
バンコクの入り口で遭遇するのは、エイリアン達の数の学習システム。これは、相当手強い。エイリアン達の数の法則は、数字の桁の繰り上がり方が特殊なのだ。

◯クレーンバイオットに捕らえられたエイビアンを救え
クレーン・バイオットに囚われたエイビアンが悲鳴をあげる。彼を助けるには、ISAマルチツールだけでは不可能。もっと強力なものを探さなければ。

◯爆弾のスイッチが入れられた！
爆弾のスイッチが入れられても、慌てずに探索を続けよう。オトゥールの持ち物を根気よく探せば必ず謎の手がかりが見つかるはずだ。

◯爆弾の部屋に入るには？
せっかく爆弾の部屋に到着しても、バイオットが立ち塞がっている。そしてその横にはバイオットが・・・。バイオットをよく観察しよう！

USER SUPPORT

ユーザーサポート

ユーザーサポートについて

「宇宙のランデヴー～RAMA～」について不明な点がございましたら、下記のユーザーサポート係までお問い合わせください。
尚、誠に恐縮ですが、ゲーム内容（クリアの方法、攻略法など）には一切お答えできませんのであらかじめご了承下さい。

●プレイステーション版

「宇宙のランデヴー～RAMA～」ユーザーサポート係

TEL：052-779-5434

（土、日、祝日をのぞく11:00～12:00 / 13:00～17:00）

ゲームバンク株式会社

〒103-0015　東京都中央区日本橋箱崎町24-1

Japanese Version Staff

Producer:
Hideki Watanabe(for Gamebank)
Makoto Okawa(for ITC)

Director:
Takeshi Niwa(for ITC)

Chief Programer:
Yuji Hasegawa(for ITC)

CG Conversion & Programing:
Team Digital Inc.

Assistant Producer:
Mari Okuda(for ITC)

Package Design:
Hidekazu Ugawa

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ "PlayStation" 専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の "PlayStation" にのみ対応しています。海外仕様の "PlayStation" では使用できません。●「解説書」および "PlayStation" 本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを "PlayStation" 本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後 "PlayStation" 本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation" 本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

RAMA PLAYING MANUAL

SLPS 00826 ~ 7

SIERRA®

SOFT BANK